

matière a forger
pour deux musiciens

Florent Colautti (2012)

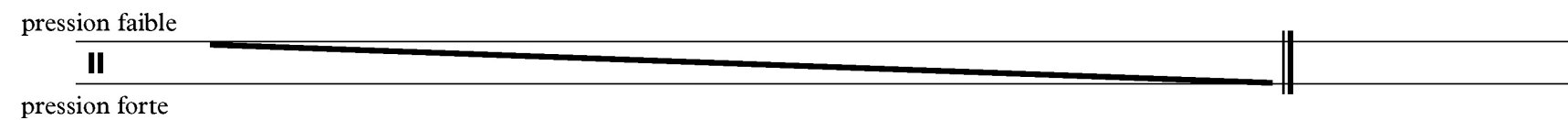
notes :

- les deux musiciens ne doivent pas faire tourner les cymbales mais ce sont eux même qui doivent tourner en marchant autour des grosses caisses, de sorte à avoir un mouvement souple et continu. Le jeu se fera sur la variation de pression de la cymbale sur la peau faisant varier la composante harmonique : plus la pression sera forte plus le son sera chargé d'harmoniques, la fondamentale disparaissant. La qualité sonore viendra par la combinaison du mouvement de rotation (vitesse) et par le dosage de la pression appliquée sur la/les cymbale(s). Le rapport entre l'intensité et la composante harmonique sera dosé par la vitesse de rotation, la pression affectant (en général) la composante spectrale.
- L'ajout d'une deuxième cymbale aura pour effet de créer un "parasitage" harmonique. La deuxième cymbale viendra se placer devant ou derrière, entre 10 et 20 cm de distance.
- Les indications de durée sont à prendre avec "flexion". la musique doit être jouée "autour" de ces temporalités.
- les cymbales doivent être tenues au niveau de la cloche, à la main ou à l'aide d'une baguette, passant dans le trou central.

matériel :

- 2 grosses caisses ou instrument à peau similaire.
- 2 cymbales china
- Ride 12"
- bell 14"
- crash 12"
- splash 8"
- Wah-wah tube (high)
- 2 cymbales cloutées
- 2 ballets (tiges en metal)
- archet
- 2 baguettes molles de timbales ou équivalent
- petites billes en métal

(les indications de tailles de cymbales sont à titre indicatives, il sera souhaitable de garder un ratio)



china, a plat.

first hand
"frottement"

Player 1

second hand

china, a plat.

First hand
"frottement"

Player 2

second hand

15"

p

mf

ppp
(presque imperceptible)

mp

p

cymb. position "verticale"
son de frottement

cymb. position "verticale"

30"
son de frottement

(hauteur perceptible qui apparait)

50"

1'00

Player 1

Player 2

sfp

rinforzando

(mp)

rinforzando

(mp)

1'20

fondamentale qui ressort

1'30

renforcement harmonique

2'00

Player 1

Player 2

poco a poco cresc...

f

renforcement harmonique

f

2'30

très harmonique, la fondamentale tend a disparaître

2'50

Ride 12"

crescendo

f

meno forte...

Player 1

Player 2

bell 14"

smorzando

ff

diminuendo...

lento cresc...

ff

Player 1

molto cresc... ***ff***

Player 2

(smorzando) *rinforzando* ***ff*** *lento decresc...*

crescendo... *dim.* ***(mp)***

molto decresc... ***(p)*** ***ff*** *crash 12"* *cresc... (meno)*

3'20 l.v.

Player 1

3'50 *(assez "pur")* ***(mp)*** 4'20

Player 2

smorzando *(voilé)* ***(p)***

(mf) *dim.*

Player 1

...poco piu...

Player 2

dim. *Ride 8"* ***mp***

4'40 splash 8"

5'10

Player 1

5'30 *(fragile/instable)* 5'50

Player 2

(voilé) *poco piu...* ***mf*** *smorzando (soutenu)* ***(f)***

crescendo... *l.v.*

Player 1

crescendo... *f* 6'10 6'40 *decresc...* (*p*) fondamentale très présente

Player 2

decresc... (*p*) freq "pure" Cymb clout

Player 1

7'10 apparition très douce 7'30 l.v.

Player 2

Wah-wah tube (high) 7'50 8'10 8'20 8'40

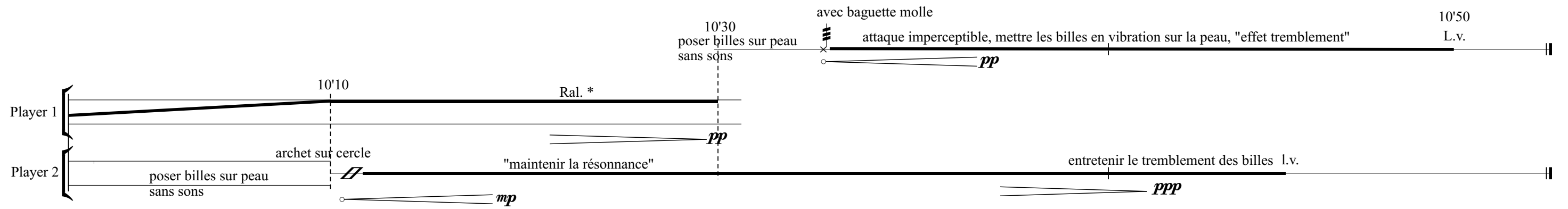
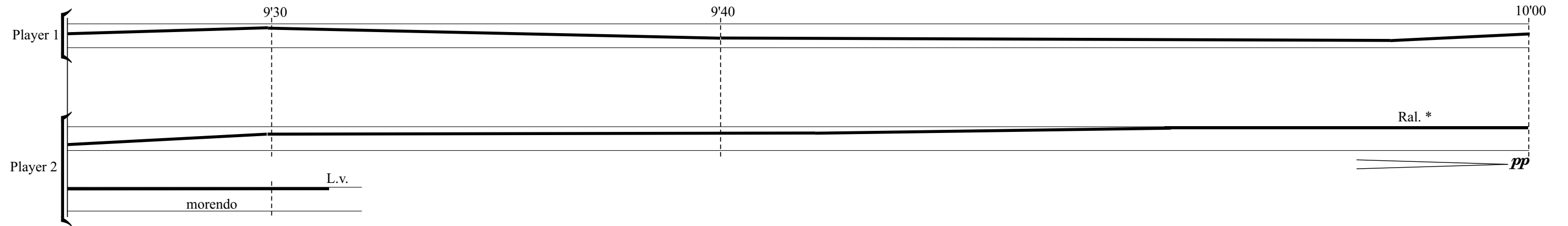
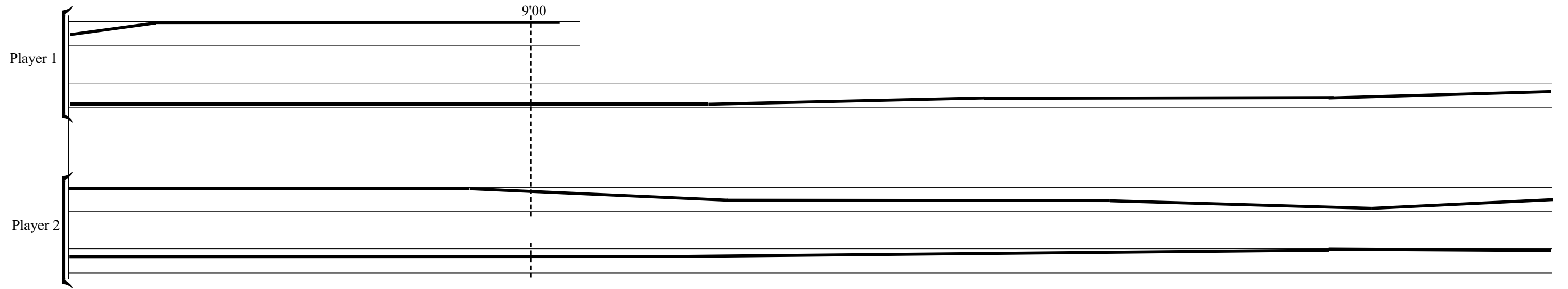
Player 1

frotter avec ballet metal

Player 2

frotter avec ballet metal

cymb. clout



* ralentir la rotation jusqu'à l'arrêt